



## Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ?

Samuel Rufat, Samuel Coavoux, Vincent Berry, Hovig ter Minassian

### ► To cite this version:

Samuel Rufat, Samuel Coavoux, Vincent Berry, Hovig ter Minassian. Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ?. Olivier Lejade; Mathieu Triclot. La fabrique des jeux vidéo, La Martinière, pp.172-177, 2013, 978-2-7324-5637-9 (br.). hal-01081785

**HAL Id: hal-01081785**

**<https://hal.science/hal-01081785>**

Submitted on 11 Nov 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## **Qui sont les joueurs de jeu vidéo en France ? (version août 2013)**

Samuel Coavoux, Centre Max Weber, ENS de Lyon

Samuel Rufat, Université de Cergy-Pontoise

Vincent Berry, Laboratoire EXPERICE, Université Paris 13

Hovig Ter Minassian, Laboratoire CITERES, université François Rabelais de Tours

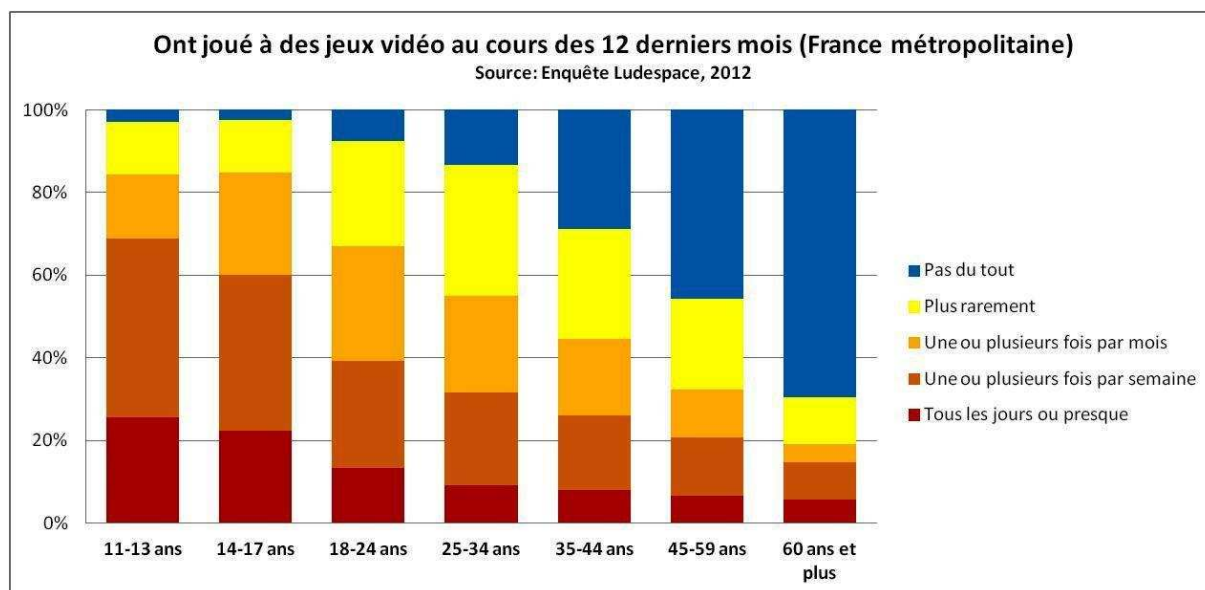
Il y a encore vingt ans en France, jouer à des jeux vidéo passait au mieux pour une activité exotique, au pire pour une activité futile, apanage des jeunes adolescents mal dans leur peau. Depuis, les jeux vidéo sont devenus un objet culturel majeur. Ils touchent un public de plus en plus large, sont présents sur des supports variés, du micro-ordinateur à la tablette tactile en passant par la console de salon, et tissent des liens de plus en plus nombreux avec d'autres sphères culturelles.

Une étude menée en 2012 par un groupe de chercheurs en sciences sociales (voir *infra*) montre que, désormais, le contact, direct ou indirect, avec les pratiques vidéoludiques concerne l'ensemble de la société : les hommes comme les femmes, les collégiens comme les retraités, les ouvriers comme les cadres, les urbains comme les ruraux. Presque 6 adultes sur 10 déclaraient en 2012 avoir joué (au moins une fois) à un jeu vidéo au cours des 12 derniers mois. Les hommes restent plus concernés que les femmes et le jeu le plus joué en France est le *Solitaire*.

Mais cette généralisation peut sembler trompeuse. D'une part, la majeure partie des joueurs de jeux vidéo ne joue qu'occasionnellement, et les passionnés restent peu nombreux (un peu plus d'1 adulte sur 10 joue tous les jours ou presque). Ce constat n'est pas très éloigné de celui du public du cinéma : beaucoup y vont, mais plus rares sont les cinéphiles assidus. D'autre part, l'opposition entre joueurs et non joueurs n'est pas suffisante pour comprendre la diffusion de la pratique dans notre société : tous les joueurs ne jouent pas de la même façon, ni sur les mêmes supports, ni aux mêmes jeux, ni avec le même niveau d'investissement. C'est bien la diversité des pratiques qui ressort, liée principalement à l'âge, au sexe et dans une moindre mesure aux milieux sociaux.

### **Je joue donc je suis... jeune**

En matière de jeu vidéo, l'âge continue d'être le principal élément de différenciation. Alors que la quasi-totalité des plus jeunes sont joueurs, y compris chez les filles, la proportion est moins écrasante dans les générations précédentes et diminue avec l'âge (voir graphique 1).



Les jeunes de 11 à 17 ans jouent à tout, sur tout, et partout. Parmi eux, ce sont les garçons qui sont le plus investis : au moins 8 garçons sur 10 jouent toutes les semaines, contre moins de 5 filles sur 10. De plus, ils affichent en général une pratique plus éclectique. Certains genres de jeu vidéo restent différemment investis selon les genres très sexués : alors que les filles jouent plus aux jeux de musique et de simulation de vie (comme *les Sims*), les garçons préfèrent les jeux d'adresse (comme *Tetris*), de plateforme ou de tir : 6 garçons sur 10 jouent à des *first person shooters*, contre seulement 1 fille sur 10.

Ce sont aussi les plus jeunes qui utilisent le plus les différents supports de jeu. Ceux-ci se sont largement diversifiés depuis les années 1990 et les jeux vidéo sont désormais présents, sur ordinateur, sur console, portable ou non, sur téléphone mobile ou sur tablette. L'usage vidéoludique de cette dernière reste pour l'instant surtout le fait des enfants issus des milieux sociaux les plus aisés.

Enfin, chez les jeunes joueurs, la pratique du jeu vidéo est un important vecteur de socialisation. Ceux qui ne jouent jamais (ou presque) avec d'autres joueurs constituent une infime minorité des plus jeunes, alors qu'ils représentent plus d'une personne sur deux parmi les joueurs retraités.

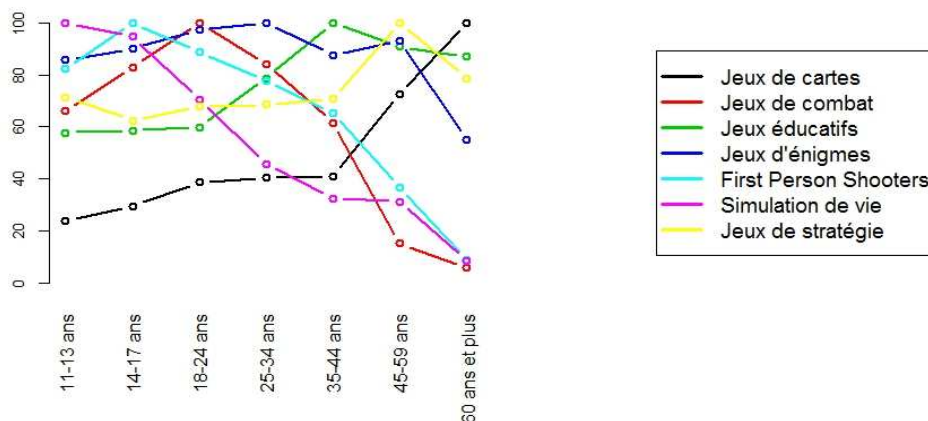
### Des femmes, des hommes et des jeux

Comme pour d'autres loisirs, les hommes et les femmes n'entretiennent pas le même rapport au jeu vidéo. Près de 4,5 hommes sur 10 ont joué au moins toutes les semaines à des jeux vidéo l'an passé, contre 3 femmes sur 10.

Les hommes ont tendance à plus diversifier les genres des jeux vidéo auxquels ils s'adonnent (plus de 5 genres différents en moyenne) que les femmes (4 genres différents en moyenne). Par ailleurs, les joueuses sont plus présentes dans certains domaines vidéoludiques, comme

les jeux de musique et de danse, les jeux de rôle ou les jeux de simulation de vie, alors que les hommes sont plus nombreux à jouer aux jeux de simulation sportive ou aux *first person shooters*. On retrouve ici les mêmes écarts que chez les enfants et les adolescents.

Les différences se retrouvent également dans les sociabilités autour du jeu. Ainsi, lorsque les femmes pratiquent les jeux vidéo, c'est en général dans le cadre du cercle familial et dans le salon, alors que les hommes ont tendance à diversifier les lieux du jeu (chez eux, chez des amis, dans une salle de jeu) et les personnes avec qui ils jouent.



### Jeux à tous les étages de la hiérarchie sociale

Si la pratique du jeu vidéo a gagné l'ensemble des catégories de la société, des différences apparaissent dans les modalités de la pratique vidéoludique. Parmi les joueurs, plus de 4 ouvriers sur 10 jouent à des jeux de course automobile, et plus de 3 sur 10 à des *first person shooters*, alors qu'ils sont respectivement moins de 3 sur 10 et moins de 2 sur 10 parmi les joueurs issus des professions intermédiaires. Les jeux d'adresse, quant à eux, sont plutôt plébiscités par les joueurs des catégories diplômées (plus de 4 personnes sur 10 parmi les diplômés de l'enseignement supérieur, contre moins de 2 personnes sur 10 parmi les non diplômés).

Des inégalités subsistent également, en particulier dans l'accès à l'équipement. Ainsi, la console de salon reste l'apanage des catégories populaires (employés et ouvriers), alors que les couches intermédiaires (employés et professions intermédiaires) privilégient la console portable, et que les couches aisées s'équipent plutôt en ordinateur(s).

## Space invaders

L'espace domestique reste le principal lieu de la pratique du jeu vidéo : parmi les adultes, près de 9 joueurs sur 10 jouent parfois ou souvent chez eux. Néanmoins, avec la diffusion des supports nomades (consoles portables, téléphones mobiles, tablettes), les jeux accompagnent désormais les joueurs dans leurs déplacements. Plus de 3 joueurs sur 10 jouent dans les transports.

De manière générale, plus la pratique est régulière, plus elle investit des lieux différents, en particulier chez les plus jeunes joueurs, et surtout lorsqu'ils sont urbains et vivent dans de grands appartements. Mais les personnes qui jouent *uniquement* à la maison sont les plus âgées, les femmes au foyer et/ou les moins éduqués, qui jouent plutôt seuls et surtout aux jeux préinstallés, de carte, au jeux éducatifs ou de chiffres et de lettres. Enfin, à l'intérieur de l'espace domestique, les pratiques sont différenciées. D'un côté, le salon joue pleinement son rôle de lieu de sociabilité familiale pour les pratiques collectives de jeu vidéo, par exemple lorsqu'un(e) adulte joue avec son ou sa partenaire ou lorsqu'un enfant joue avec ses parents ou avec ses frères et sœurs. D'un autre côté, les pratiques plus solitaires du jeu vidéo ont tendance à se replier sur le bureau, la chambre ou les toilettes.

En dehors de ces pratiques souvent négligées, les jeux vidéo ouvrent donc une sociabilité qui pousse hors de l'espace domestique et favorise les contacts, à contre-courant des stéréotypes sur l'isolement et le repli sur soi des joueurs de jeux vidéo. Ainsi, plus de 4 joueurs sur 10 jouent avec des amis et ils sont même majoritaires chez les joueurs les plus réguliers (plus de 5 joueurs sur 10). Les joueurs qui privilégient les relations de proximité sont plutôt les jeunes des classes moyennes qui jouent à des jeux de musique et danse, ou à des jeux compétitifs (sport, course, combat). Ceux qui jouent au travail sont des jeunes adultes des catégories populaires, alors que les catégories supérieures diversifient le plus les genres du jeu et jouent également dans les transports et les espaces publics. Enfin, les joueurs les plus engagés jouent à tout et partout, en particulier aux jeux les plus compétitifs et ce sont les seuls à se déplacer jusqu'aux *game centers*. Il s'agit surtout des adolescents (masculins) des classes moyennes.

Loin des idées reçues, cette étude de 2012 montre enfin que la pratique du jeu vidéo, chez les enfants comme chez les adultes, n'entre pas en concurrence avec d'autres pratiques culturelles. En général, les joueurs de jeux vidéo vont autant au cinéma ou au musée que ceux qui ne jouent pas, et sont aussi nombreux à pratiquer un sport ou un instrument de musique. Le jeu vidéo apparaît bien comme un loisir parmi d'autres au sein des pratiques culturelles des Français.

Loin des idées reçues, cette étude de 2012 montre enfin que la pratique du jeu vidéo, chez les enfants comme chez les adultes, n'entre pas en concurrence avec d'autres pratiques culturelles. En général, les joueurs de jeux vidéo vont autant au cinéma ou au musée que ceux

qui ne jouent pas, et sont aussi nombreux à pratiquer un sport ou un instrument de musique. Le jeu vidéo apparaît bien comme un loisir parmi d'autres au sein des pratiques culturelles des Français.

**Pour citer le texte :**

Coavoux S., Rufat S., Berry V., Ter Minassian H. 2013, « Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ? », in Olivier Lejade, Mathieu Triclot (dir.), *La fabrique des jeux vidéo*, Paris : La Martinière, p. 172-177